РУКОВОДСТВО ДЛЯ ТЕХНИЧЕСКИХ БРИГАД СИНХРОННОЕ 12-16

Сезон 2026–2027

ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ СОВЕЩАНИЕ ТЕХНИЧЕСКОЙ БРИГАДЫ
Технические контролёры, Технические специалисты и операторы ввода данных и операторы видеоповторов международных соревнований, мероприятий ISU, Олимпийских зимних игр (OWG) и Юношеских Олимпийских игр (YOG) должны присутствовать на закрытом совещании, которое проводит Технический контролёр в присутствии Технического помощника по аудио/видео, если таковой имеется, до начала соревнований.
В обязанности Технического контролёра (TC) входит подготовка совещания: • TC должен связаться с Техническими специалистами (TS) перед совещанием • Напомнить о кодексе этики, конфликтах интересов и т.д. • Обзор новых правил сезона • Распределение задач в бригаде — кто за что отвечает, согласно предложенному списку • Обсуждение процесса определения элементов для данного мероприятия (предлагается TS1 распределить задачи по определению между TS2 и TC) • Обсудить процесс ревью (например, на что обращать внимание, уточнить скорость видеоповтора с DRO) • Планирование расписания тренировок • Назначение времени для Обсуждения с Технической Бригады (совещание после соревнований)

ПРОЦЕДУРА ПРИСВОЕНИЯ УРОВНЕЙ
ВО ВРЕМЯ ТРЕНИРОВОК И ОФИЦИАЛЬНЫХ ТРЕНИРОВОК
Для обеспечения единообразия все члены технической бригады должны присутствовать на протяжении всех тренировок. Члены бригады, посещающие тренировки, должны приходить командой, а не по одному. Во время тренировки рекомендуется использовать гарнитуру, если она доступна, чтобы все члены бригады могли должным образом слышать обсуждения.
Считайте количество фигуристов в каждой программе и удостоверьтесь что одно и то же фигуристов сохраняется во время соревнований, и количество фигуристов, по которым будет считаться ошибка правильно посчитано.
Следите только за тем, что Команда пытается выполнить, то есть определите Элементы, Черты/Дополнительные Черты, но Уровни не должны быть записаны. Во избежание какой-либо предвзятости не должно быть обсуждений, касающихся Уровней или качества исполнения (плоский поворот, слишком короткое вращение и т.д.). Однако бригада должна обсуждать «серые зоны» элементов для обеспечения единообразия во время мероприятия.
Записи, сделанные во время тренировок, могут быть использованы и перенесены на бумаги, которые будут использованы на соревнованиях для ускорения процесса принятия решений бригадой. Однако определение Элементов не должно быть предварительно установлено или окончательно оформлено во время тренировки. Все окончательные решения должны основываться исключительно на Элементах, исполненных во время соревнования.
Команда проведения мероприятия ISU должна быть уведомлена о любых изменениях в Списке элементов, включённых в программу, до начала соревнования.
10 МИНУТ ПЕРЕД СОРЕВНОВАНИЯМИ
ТК проводит проверку звука с технической бригадой до начала соревнований. «TC1 или имя TC1?». ТК должен проверить каждого члена бригады. TC1, TC2, ОВД, ОВП: «Да/Подтверждаю».
Не должно быть ненужных разговоров во время соревнований, включая период подготовки льда.
КАК НАЗЫВАТЬ
TC1 не должен иметь записи, которые были сделаны во время тренировок. Можно обращаться к официальным документам ИСУ между выступлениями команд, если требуется.
ТК и TC2 могут иметь официальные документы ИСУ и записи, сделанные во время тренировок. Записи, сделанные во время тренировок, могут быть использованы только для того, чтобы ускорить процесс ревью. Например: подтвердить количество шагов/поворотов и количество Черт.

Для Предназывания: ТС2 должен предназвать элемент и сделать это четко. Дождитесь ТС1, чтобы он назвал Элемент и уровень Элемента до того, как предназвать следующий Элемент. Позвольте ТС1 сделать свою работу, и чтобы у него было время подумать перед тем, как назвать уровень. Если предназввание неправильное, тогда ТС должен сказать: «изменение» и затем назвать Элемент правильно.
Для Называния Уровней: Используя сильный и четкий голос, ТС1 должен назвать то, что исполнено, а не то, что он запомнил с тренировок. Во время того, как Команда выполняет Элемент, назовите исполненные Черты и говорите то, что вы не взяли (например: нет смещения, нет смены позиции, нет крюка и т. д.)
Оба ТС2 и ТК должны записывать уровни (Элемент и уровень), который называет ТС1.
НАЗЫВАНИЕ РЕВЬЮ
Если любой член ТБ заметил причину для ревью, тогда он должен сказать «РЕВЬЮ», и, если это возможно, то назвать причину ревью.
ТС2 и ТК должны вести запись всех ревью и ПАДЕНИЙ.
ПРОЦЕСС РЕВЬЮ
После каждой команды Оператор ввода данных (ОВД) информирует бригаду: «Было исполнено (количество элементов) элементов, (количество ревью) ревью. Первый элемент для ревью (номер элемента)»
ОВД называет первый Элемент для ревью – Элементы обсуждаются во время ревью в том порядке, в котором были исполнены
ТК сначала говорит какой Элемент был поставлен на ревью, и должен удостовериться в том, что причина ревью понятна бригаде перед тем, как видео будет включено на экране повтора. Если это возможно, видео не должно быть проиграно больше двух раз.
Назовите причину ревью, и обсуждаться должна только эта причина. Не должно быть охоты на другие ошибки во время процесса ревью.
Примечание: до того, как ОВД откроет каждый Элемент для ревью, необходимо дать указания, что смотреть и в какой скорости воспроизведения, например: Элемент №2, ревью позиции поддержки, обычная скорость». ОВД не будет включать видео до того момента, пока ТК не попросит об этом. (Скорости проигрывания: быстро, очень быстро, нормальная скорость, медленно, очень медленно).
ТК должен руководить процессом ревью, обеспечивая, чтобы как ТС1, так и ТС2 высказали своё мнение по каждому проверяемому Элементу. Если ТС1 и ТС2 высказывают противоположные мнения, ТС разрешает спор. Если ТС не согласен с консенсусом ТС1 и ТС2, ТК должен высказать своё мнение, однако не должен пытаться изменить точку зрения любого члена бригады.
ТК должен резюмировать окончательное определение Элемента для ОВД, чтобы обеспечить точный ввод. ОВД должен сообщить бригаде, что изменение было внесено
Когда ОВД читает Элементы и уровни, ТК и ТС2 должны сверять что то, что читается соответствует их записям.
До того, как Элементы будут авторизованы, ТК спросит ТС2, согласен ли он. И если он согласен, то ТК говорит: «Элементы авторизованы»

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПРИМЕРЫ ПРОЦЕССА РЕВЬЮ	
Роль	**Задача / Что говорит**
ОВД	«У нас (количество элементов) элементов, (количество ревью) на ревью. Первый элемент на ревью (номер элемента для ревью)» Примечание: ОВД говорит это только в начале процесса ревью.
ТК	«Номер элемента, имя и роль (ТС или ТК), который назвал ревью?»
ТС1, ТС2, ТК	«Проверка падения, позиций вращения, черт и т.д.»
ТК	ТК должен проинструктировать ОВД, как проводить видеоповтор и с какой скоростью
ТС1, ТС2	Высказать своё мнение.
ТС2	Согласен / Не согласен / другое мнение
ТК	Резюмировать мнение и высказать своё, если не согласен
ТК	«Элемент 2: Синхронное вращение, уровень 2» Примечание: если в элементе нет изменений, ТК может сказать «Элемент или черта остаётся», или если ввод элемента на экране данных также верен. Если нет, ТК должен озвучить правильный элемент для ввода.
ОВД	«Элемент изменён» или «элемент остаётся» (для подтверждения изменения или того, что изменений не было)
ТК	«Элемент 6, имя/роль ТС/ТК, который назвал ревью?» Повторять процесс, описанный выше, пока все ревью не будут завершены
ТК	Когда все элементы проверены, ТК даёт указание DRO зачитать «Список» исполненных элементов, а также все падения и снижения Любой член ТБ, увидевший ошибку ввода, должен сказать «СТОП», чтобы ошибка могла быть исправлена до продолжения зачитывания.
ОВД	ОВД зачитывает все элементы из «Списка», а также все снижения и общее количество падений
ТС1, ТС2	По завершении зачитывания ТС1 и ТС2 должны убедиться, что всё отражено точно, и сказать «СОГЛАСЕН», если всё введено правильно.
ТК	Дать указание ОВД авторизовать элементы: «Элементы авторизованы»
ОВД	Подтверждает, когда кнопка авторизации нажата: «Элементы авторизованы»

КАК НАЗЫВАТЬ ПАДЕНИЯ
Для любых ПАДЕНИЙ – Падение (и ревью) называется тогда, когда случается падение (см. NHE – Исключения для прыжков)
ТС1 называет Падение и должен сказать: «Падение одного человека (или больше) В» ИЛИ «Падение одного человека (или больше) ВНЕ» и «Ревью». Если падение было явным и бригада согласна, тогда нет необходимости просматривать видео во время ревью.
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ ФИГУРИСТАМ/ТРЕНЕРАМ после соревнований
Любой запрос обратной связи от Тренера/Фигуриста должен быть удовлетворен
Вся информация связная с окончательными уровнями, которые были поставлены, должна находиться у ТК для того, чтобы он смог дать обратную связь при запросе
Так как ТК является ответственным лицом в Технической Бригаде, ТК должен предоставить обратную связь. ТК также может пригласить одного или обоих ТС для того, чтобы дать обратную связь вместе.
ЧТО ДЕЛАТЬ В СЛУЧАЕ ОШИБОК
Если ошибка была не в вычислениях/калькуляции, НИКАКИЕ изменения не могут быть внесены после объявления оценок.
До объявления оценок ТБ может продолжить ревью и/или изменить уровень (Элемент и/или уровень)
Если Элементы были авторизованы и оценки еще НЕ были объявлены, ТК должен сразу же предупредить Рефери о том, что нужно остановить объявление оценок для того, чтобы исправить ошибку.
НЕЛЬЗЯ менять Элементы или уровни после того, как оценки были объявлены.
Если Рефери заметил, что один из Элементов пропущен, он может попросить ТК проверить информацию.
ЧТО ДЕЛАТЬ С ВОПРОСАМИ, КОТОРЫЕ НЕ ОСВЕЩЕНЫ В КОММЮНИКЕ ИЛИ РУКОВОДСТВЕ ДЛЯ ТЕХНИЧЕСКИХ БРИГАД
Как общее руководство, лучше всего использовать здравый смысл, если вы столкнулись со сценарием, не включенным ни в один из официальных документов (при определение Элемента и/или уровня), решение должно приниматься в пользу Команды.

СОВЕЩАНИЕ ТБ ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ
Технические контролёры, Технические специалисты и, когда это возможно, Операторы данных и видеоповторов международных соревнований, соревнований ISU, Олимпийских зимних игр (OWG) и Юношеских Олимпийских игр (YOG) должны присутствовать на закрытом совещании, которое проводит TPA (Технический помощник по аудио/видео), если таковой имеется, в противном случае — Технический контролёр, проводимом как можно скорее после завершения каждого вида, но не позднее следующего дня после соответствующего вида.
В обязанности ТК входит подготовка совещания: • Оценка командной работы • Оценка обслуживания • Сложные решения • Ревью «серых зон» при определении уровней с использованием видео с соревнований • Возможные улучшения рекомендаций по определении уровней, оборудования, распечаток и предоставляемой информации как внутри, так и вовне • Предоставление друг другу позитивной и конструктивной обратной связи • ТК должен отправить отчёт в течение 14 дней после мероприятия

КОЛИЧЕСТВО ФИГУРИСТОВ В КОМАНДЕ	КОЛИЧЕСТВО ФИГУРИСТОВ, ДОПУСТИВШИХ ОШИБКУ, ЧТО ПРИВЕДЕТ К СНИЖЕНИЮ	
	1/4 Команды, допустившие ошибку	1/2 Команды, допустившие ошибку
16 фигуристов	4 фигуриста	8 фигуристов
14-15 фигуристов	3 фигуриста	7 фигуристов
12-13 фигуристов	3 фигуриста	6 фигуристов
10-11 фигуристов	2 фигуриста	5 фигуристов
7-9 фигуристов (Только Новисы)	2 фигуриста	4 фигуриста

На всех международных соревнованиях и Чемпионатах ИСУ: В случае травмы или болезни одного или нескольких фигуристов, команды могут принимать участие в соревнованиях только если количество фигуристов на 2 меньше, чем зарегистрировалось. Это правило действует, если травма или болезнь случились на соревнованиях (См. Спортивные Правила по Синхронному катанию, Правило 800). Если травма или заболевание случившиеся на соревнованиях привела к тому, что Команда выступает в любом сегменте соревнований с количеством фигуристов меньше, чем зарегистрировалось, то Команда должна проинформировать Рефери и Рефери должен проинформировать Технического Контролера. Травма/заболевание должны быть зафиксированы Медицинским персоналом соревнований.
Техническая бригада определяет уровень Элемента основываясь на том, как он исполнен. И затем понижает на 1 уровень. **Исключения:** Cr, CrD и Mi (не будет снижений)

ПРИНЦИПЫ ПРИСВОЕНИЯ УРОВНЕЙ И ПОНИЖЕНИЯ		
БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ЭЛЕМЕНТОВ		
Сценарий	**Уровень**	**Примечания/Примеры**
Если техническая бригада определила, что было падение, если есть заболевшие фигуристы, или случилось прерывание.	Элемент, Черта (черты), Дополнительная Черта называется, если исполнены правильно	Элемент оценивается, основываясь на оставшихся фигуристах, которые продолжают исполнение элемента
Если Элемент не соответствует техническим требованиям в Правилах, ИЛИ требованиям к составу хорошо сбалансированной программы И базовым требованиям	Элемент без уровня	Если в ПП выполняется пересечение из КП. AL и L – линии могут быть изогнутыми (волна или дуга) Исключение для базовых требований: ME, Pa, SySp и TwE.
Если два из следующих Элементов (NHE, SySp или TwE) следуют друг за другом без значительного различия между этими двумя Элементами	Первый Элемент называется + Без Уровня для второго Элемента	NHE, TwE и SySp могут быть выполнены в любом порядке, если между этими Элементами есть значительное различие.
ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ ЭЛЕМЕНТОВ (Таблицы)		
Если требования к уровню сложности не выполнены/ не было попытки исполнения	Элемент называется	Уровень присваивается, если требования, указанные в таблице с группами сложности выполнены.
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ		
Если Основные требования к Элементу, указанные для каждого Элемента не выполнены/не было попытки исполнения ¼ команды или более	Понизить Элемент на 1 уровень за каждое невыполненное требование	Базовый Уровень – наименьший уровень. Включая специальные требования к определенным типам Пересечений
Если первая попытка исполнения GL, SySp, fm, Pa не удалась, и фигуристы делают вторую попытку	Засчитать ошибку и проигнорировать вторую попытку	Пример неудачной попытки: позиция fm не принята или попытка исполнения поддержки/вращения/парного пивота не удалась

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ (выполнение в одно и то же время)		
Если Элемент, Черта или Дополнительная черта имеют требование к одновременности исполнения, но это требование не выполнено по причине постановки	Элемент, Черта, Дополнительная Черта называются + «Хореографическая ошибка» (!)	Если fm начинаются в разное время и часть первого fm НЕ наслаивается на начало следующего fm Хореографическая ошибка не называется, в случае ошибок в унисоне, или при плохом исполнении
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ		
Если Основные Требования для Черт и Специальные Требования не выполняются/не было попытки исполнения ¼ команды или более	Черта не будет засчитана	
Если в требованиях к Черте есть формулировка «Все фигуристы, ½ или ¼ команды», и количество спортсменов не соответствует требованиям	Черта не будет засчитана	Пример: Артистический Элемент – когда ½ команды должны совершить пивот, но пивот совершает меньше, чем ½ команды
Если Черта повторяется в одном и том же Элементе	Черта будет засчитана	Только одна правильно исполненная и самая сложная Черта будет засчитана
Если две или более Черты исполняются одновременно	Черты будут засчитаны	
Если происходят движения (движение) во время fm, которое должно быть зафиксировано в правильной позиции	Черты будут засчитаны	Свободные ноги, руки и так далее могут двигаться, если при этом позиция fm правильная и закреплена
Хореографическая серия — Если серия НЕ включает два разных ТИПА движения в визуально удерживаемой корректной фиксированной позиции, перечисленных в требованиях для Хореографической серии	Хореографическая серия не засчитана	Например, использование затяжки и ласточки допустимо. Использование двух разных прыжков не из списка не будет засчитано.

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ (Точка Пересечения и Дорожка Шагов)		
Если Базовые требования к Дополнительной Черте не выполнены/ не было попытки исполнения	Дополнительная черта без уровня	Даже если не выполнены одним фигуристом (за исключением pi)
Если требования к группе сложности Дополнительной Черты не выполнены	Дополнительная черта называется	Уровень присваивается в соответствии с требованиями, указанными в таблице
Если Дополнительная Черта повторяется в одном и том же Элементе	Дополнительная черта называется	Только одна правильно исполненная и самая сложная Дополнительная Черта будет засчитана
КОРОТКАЯ ПРОГРАММА (КП)		
Если исполняется непредписанный, дополнительный, или повторяющийся Элемент	DED3	Смотрите Правила
ПРОИЗВОЛЬНАЯ ПРОГРАММА (ПП)		
Если Элемент повторяется	Называется Элемент с наивысшим уровнем	
DED 4 – ЗАПРЕЩЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТ/ЧЕРТА/ДОПОЛНИТЕДЬНАЯ ЧЕРТА/ДВИЖЕНИЯ (Юниоры/Сеньоры КП/ПП и Новисы ПП)		
Если Запрещенное движение является Элементом	Элемент без уровня + DED4	
Если запрещенное движение включено в Черту	Элемент называется + Черта не засчитывается + DED4	
Если запрещенное Движение включено в Дополнительную Черту	Элемент называется + Дополнительная черта без уровня + DED4	
Если запрещенное движение включено в Соединение	DED4	

ОШИБКИ ВО ВРЕМЯ ИСПОЛНЕНИЯ ПОВОРОТОВ/ПЕТЕЛЬ, которые должны быть правильно исполнены в элементах, чертах, дополнительных чертах и чертах (см. TwE ниже для ошибок в твиззлах)		
ЭЛЕМЕНТЫ: если ¼ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки (не по причине падения) **ЧЕРТЫ и ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ:** если ¼ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки, ИЛИ разные типы ошибки (не по причине падения) **Типы ошибок в исполнении поворотов на одной ноге и на двух ногах, петель:** - Входная или выходная дуга на двух ногах - Свободная нога касается льда - Поворот/шаг выполнен через прыжок - Входная и/или выходная дуга выполнены по прямой - Поворот, выполненные юзом (когда лезвие двигается вдоль льда) - Не было попытки исполнения - Команда выполняет одновременно разные повороты/шаги	**ЭЛЕМЕНТЫ:** Каждый Поворот/шаг не будет засчитан, если тип ошибки один и тот же у ¼ команды или более **ЧЕРТЫ и ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ:** Каждый поворот/шаг не будет засчитан, если тип ошибки один и тот же у ¼ команды или более **ИЛИ** Каждый поворот/шаг не будет засчитан, если ¼ команды или более допустили разные множественные ошибки	- Повороты, выполненные через зубец, или повороты с неглубокими ребрами будут считаться правильно исполненными поворотами - Понижение за множественные ошибки может применяться только один раз, если не было сделано других снижений
Если в серии из трех различных сложных поворотов только два сложных поворота были выполнены правильно	Будет засчитано как серия из двух сложных поворотов	Даже если правильно исполненные повороты не следуют друг за другом
Если требуется, чтобы повороты были узнаваемыми	Черта засчитывается	Повороты должны быть исполнены на одной ноге. Правильное ребро входа и выхода не требуется.
Если твиззлы выполняются с медленной скоростью вращения	Твиззлы будут засчитаны	Скорость вращения не должна рассматриваться ТБ
Если задний наружный моухок правильно исполнен	Моухок будет засчитан как сложный поворот	Только переход на ход вперед на неправильное ребро не будет засчитан как моухок

АРТИСТИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ (AB, AC, AL, AW)		
Если fe не закончились на тот момент, когда Элемент уже распался	Черта не будет засчитана	Вращение: необходимо окончание вращения. Поддержка: необходимо приземлить поднимаемого фигуриста (если поддержка не является финальным движением программы). Прыжок: необходимо приземление.
Если Элемент не соответствует требованиям по количеству линий/спиц/кругов и/или количеству фигуристов в линии/спице/круге	Уровень называется в соответствии с тем, что было исполнено до или после ошибки	Элемент необходимо начинать оценивать с того, момента, когда видно правильное количество линий/спиц/кругов и/или фигуристов в линии/спице/круге. Как только Элемент больше не соответствует этим требованиям, никакие Черты не будут засчитаны.
AL: Черта должна быть выполнена в тот момент, когда Фигуристы находятся в одной или двух линиях. Если Фигурист (фигуристы) покидают конец линии для того, чтобы выполнить SM/fe	Уровень называется в соответствии с тем, что было исполнено	Фигуристы, которые отсоединяются от края линии для того, чтобы выполнить SM/fe не будут учитываться при подсчете общего количества линий

КРЕАТИВНЫЙ ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (CrD)		
Если форма Элемента выглядит таким образом, что часть фигуристов находится ближе к борту, а другая часть дальше от борта (вначале или в конце)	Элемент подтверждается	Например: блок из 4 линий – некоторые Фигуристы начнут ближе к борту в то время, как другие фигуристы будут ближе к центру льда. Фигуристы не должны быть в центре ледовой площадки во время начала или конца Элемента.
Если фигуристы выполняют возврат, или выполняют зеркальный рисунок	Элемент подтвержден	Возвраты, движения в сторону и зеркальный рисунок разрешены

КРЕАТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (CrL) – Поддержка		
Если фигурист падает и не успевает к началу поддержки для того, чтобы поднять, или чтобы его подняли	Элемент подтверждается	Даже если падение было в Соединении или после формирования пар/групповых поддержек, если оставшиеся поддержки удержаны более чем на три секунды
Если была попытка исполнения поддержки, но фигуристы не смогли ее завершить (сбой или позиция не была принята)	Элемент подтвержден	Если все оставшиеся поддержки удержаны более чем на три секунды

ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА (GL)		
Серьезные ошибки - Сбой в Групповой поддержке - когда он случился после того, как поднимаемый фигурист принял первую зафиксированную позицию - Позиция поддержки не принята – поднимаемый фигурист не смог принять первую или вторую зафиксированную позицию		
Одна серьезная ошибка	Элемент понижается на один уровень	Серьезные ошибки суммируются для определения окончательного снижения: Серьезные ошибки могут быть одинаковые или разные и могут произойти в одной и той же, или в разных поддержках GLB - самый низкий уровень, если все фигуристы выполнили попытку исполнения GL
Две серьезные ошибки	Элемент понижается на два уровня	
Если по причине падения не получилось поднять поддержку (неважно, было падение до формирования групп, или после формирования групп)	Элемент называется, как выполнен + Падение	Оцениваются оставшиеся групповые поддержки, на которые не повлияло падение. Падение определяется по тому месту, где оно случилось – в соединении или в элементе.
Если не получилось поднять поддержку не по причине падения	Элемент без уровня	Даже если одна GL делает ошибку
Если поднимаемый фигурист опирается на плечи поддерживающих фигуристов	Черта засчитывается	Поднимаемые фигуристы могут опираться на плечи поддерживающих фигуристов во время любой части Групповой Поддержки

ТИПЫ ПОЗИЦИЙ В ПОДДЕРЖКАХ		
Вариация спирали не будет считаться Сложной позицией		Поднимаемый фигурист не демонстрирует СИЛЬНЫЙ прогиб в спине, в форме, как минимум, полукруга. Позиция в поддержке будет считаться Сложной, если в спине будет СИЛЬНЫЙ прогиб и даже, если при этом ноги не будут находиться в позиции полного шпагата
Балансирующая позиция не будет засчитана, если поднимаемый фигурист удерживается только двумя фигуристами И позиция поднимаемого фигуриста никак не влияет на его баланс.		Поднимаемый фигурист удерживается за плечи и ноги вместо шеи.
Самостоятельно поддерживаемые поднятые позиции: Если поднятый фигурист использует 1 руку и оба колена ИЛИ обе руки и одно колено для самостоятельно поддерживаемой поднятой позиции	Черта не засчитывается	Самостоятельно поддерживаемые позиции: Максимум две точки опоры в общей сложности (на одну поддержку). Для GL4 поднятый фигурист может использовать только одну из своих рук (как одну из двух точек опоры) для самоопоры.
ЧЕРТЫ ЭЛЕМЕНТА ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА - ПРИМЕЧАНИЯ		
Вариация входа		
Если нет непрерывного движения, которое влияет на принятие основной позиции	Черта не засчитывается	Непрерывное движение подъема может быть выполнено с небольшой паузой между вариацией входа и основной позицией поддержки для того, чтобы фигуристы стабилизировались для принятия основной позиции.
Смена позиции поднимаемого фигуриста		
ПРИМЕЧАНИЕ: Смена позиции может быть выполнена на любом уровне – над уровнем головы или ниже уровня плеч		
Если поднимаемый фигурист останавливается в любой позиции между двумя позициями, которые засчитываются как Черта	Черта засчитывается	Будут засчитаны самые сложные позиции, которые команда исполнить правильно
Если выполняется один и тот же тип позиции поддержки, и обе позиции сильно отличаются друг от друга (разные позиции легко узнаваемы + смена угла позы на 45°)	Черта засчитывается	Две различные позиции будут считаться различными, даже если во время каждой из позиций поднимаемый фигурист остается в горизонтальном положении на животе, и если требование по смене оси позиции на 45° выполнены. **Будет засчитано:** Поднимаемый фигурист начинает в U-позиции, затем меняет позицию на бильман (различные позиции + смена 45°) **Не будет засчитано:** во время первой позиции корпус поднимаемого фигуриста находится вертикально, фигурист выполняет затяжку 170° стоя, во второй позиции фигурист остается в положении затяжки 170°, но корпус горизонтально, и он лежит на спине (одна и та же позиция)
Если вторая позиция, требуемая для Черты не принята требуемым количеством фигуристов	Черта не засчитывается	Даже если только один поднимаемый фигурист не принял правильную вторую позицию
Сложная позиция поддержки		
Если два или более поддерживаемых фигуриста достигают позицию, но не удерживают зафиксированную позицию	Черта не засчитывается	

Смена уровня/высоты поддержки		
Большая часть туловища должна быть удержана либо над уровнем головы, либо ниже уровня плеч	Черта засчитывается	Если туловище удерживается выше уровня головы – ноги, руки, голова могут находиться ниже уровня головы. Если удерживается ниже уровня плеч – ноги, руки, голова могут быть выше уровня плеч
Вращение		
Если используются разные направления вращения (смена направления вращения) в одной и той же групповой поддержке для того, чтобы прокрутиться на 360 градусов или больше	Черта засчитывается	Вращение должно быть непрерывным (небольшая пауза для смены направления разрешена), при условии, что требуемое вращение выполнено

ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (I)		
Типы ошибок для требования приближение спиной к спине. Если ¼ Команды или более допустили **один и то же тип** ошибки (ошибок) (не по причине падения): - У фигуристов не было хвата до начала ротейшен в pi или дополнительных ротейшен в угловом пересечении - Фигуристы не остаются спиной к спине до начала ротейшен в pi, если не выполняются непрерывные ротейшен 360°/270	Элемент понижается на один уровень за каждый тип ошибки Минимальный уровень - Базовый	Пересечение начинается в фазы приближения – фигуристы должны быть спиной к спине для уровней 2-3-4; Движения, используемые для выражения креативности разрешено делать лицом вперед, но только если большая часть фазы приближения будет выполнена спиной к спине
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ		
Для всех пересечений		
Если ¼ команды или более не сделала хват или не удержала его до начала ротейшен pi в любом из типов пересечений	Элемент понижается на один уровень	Два разрыва без хвата, если вовлечены ¼ команды
Угловое пересечения		
Если коридор между двумя линиями больше чем 2,5 метра в момент, когда заводящие фигуристы каждой из линий начали наслаиваться	Элемент понижается на один уровень	
Коллапсирующие пересечения		
Если два и более угла пересечения не пересекаются одновременно	Элемент понижается на один уровень	
Пересечение хлыст		
Требуемое расстояние между двумя крайними фигуристами одной или каждой из линии не достигнуто, или не удержано во время последних 90° пивота	Элемент понижается на один уровень	Расстояние измеряется в момент, когда заводящие фигуристы становятся спиной к спине перед последними 90° пивота. Правильная дистанция между двумя крайними Фигуристами линии должна быть удержана во время последних 90° пивота до тех пора, пока заводящие Фигуристы каждой линии не станут спиной к оси пересечения
Если заводящие фигуристы скользят вдоль оси пересечения вместо того, чтобы быть почти что стационарными (=вытягивание)	Элемент понижается на один уровень	Небольшое отклонение у заводящих фигуристов разрешено.

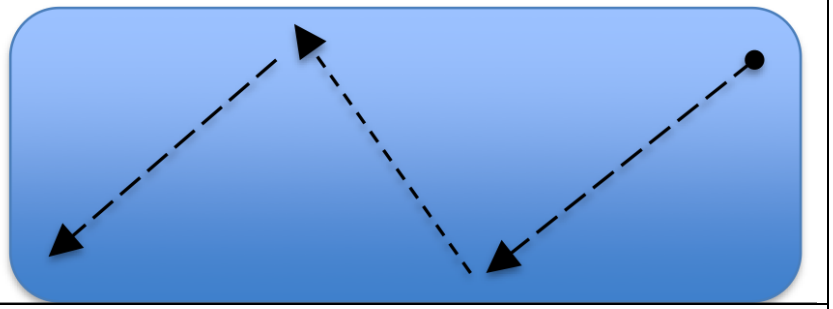
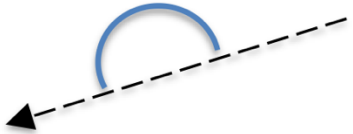
ОСНОНВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ – ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (pi)

Если ¼ Команды или более не совершают попытки исполнения pi	pi без уровня	Не по причине падения или прерывания
Если менее ¼ Команды не совершают попытки исполнения pi	pi понижается на один уровень	Не по причине падения или прерывания
Если ¼ Команды или более завершили pi до оси пересечения ИЛИ начали pi после оси пересечения **Исключение**: коллапсирующее пересечение	pi B	См. Коллапсирующее пересечение
Если ¼ Команды или более допустили **один и тот же тип ошибки ИЛИ разные типы ошибок** во время ротейшен (не по причине падения) **Типы ошибок pi:** - Лишние pi - Лишнее количество оборотов - Лишние дополнительные ротейшен в угловом пересечении - pi в разных направлениях в одной и той же линии - пауза во время pi (не непрерывное) включая дополнительные ротейшен (Угловое пересечение) - Толчок лицом во время исполнения pi спиной - Любая часть pi выполняется на одном и том же месте - Остановка или стационарное исполнение	pi понижается на один уровень за каждую ошибку (один и тот же тип ошибки) **ИЛИ** pi понижается на один уровень при разных множественных ошибках Самый низкий уровень будет piB	Понижение за множественные ошибки делается только в том случае, если других понижений не было сделано **Лишние pi, лишнее количество оборотов, лишние дополнительные ротейшен в угловом пересечении:** i) Больше градусов поворота, чем разрешается для уровня - Если ротейшен на 720° спиной или дополнительный ротейшен в угловом пересечении заканчивается лицом ii) Лишние pi, лишние обороты в дополнительном ротейшен в угловом пересечении: - Если в коллапсирующем пересечение исполняется три ротейшен **Пауза во время ротейшен pi (не непрерывное)** - Пауза помогает фигуристам проходить в коридоры или пауза может стать причиной столкновения
ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ ДЛЯ РАЗНЫХ ПЕРЕСЕЧЕНИЙ		
Угловое пересечение: дополнительные ротейшен спиной		
Если команда не выполняет никакого дополнительного ротейшен до ротейшен в точке пересечения	Pi понижается на один уровень	piB – наименьший уровень
Если фигуристы выполняют ротейшен лицом	Уровень присваивается в соответствии с тем, как исполнен	
Если фигуристы не меняют ногу или не толкаются между дополнительными ротейшен и ротейшен в pi	Pi понижается на один уровень	Смена ноги или толчок требуются между
Если дополнительные ротейшен начались после того, как линии наслоились	Pi понижается на один уровень	
Если дополнительные ротейшен выполнены как твиззл 720° на двух ногах	Pi понижается на один уровень	pi3 будет наивысшим возможным уровнем, если команда исполняет дополнительный ротейшен как твиззл на двух ногах
Если для pi4 дополнительный ротейшен не выполнен правильно, например 1,5 твиззл + моухок	Pi понижается на один уровень	Если ротейшен выполнен без пауз
Коллапсирующее пересечение		
• Если во всех углах Фигуристы завершили первый ротейшен pi до пересечения • Если во всех углах Фигуристы начали первый ротейшен pi после пересечения	pi B	

Если первый pi ротейшен заканчивается до того, как углы начнут пересекаться у ¼ Команды или более, а второй pi ротейшен начинается внутри пересечения и заканчивается внутри пересечения, или после того. как фигуристы вышли из пересечения	Pi понижается на один уровень	
Если второй pi ротейшен с захода спиной заканчивается лицом внутри квадрата/треугольника	Pi понижается на один уровень	Ротейшен с захода спиной должны заканчиваться спиной
Если второй pi ротейшен с захода спиной заканчивается спиной внутри пересечения, но потом команда скользит лицом до выезда из пересечения без паузы	Pi понижается на один уровень	Если выполняются pi ротейшен спиной внутри пересечения: Фигуристы должны демонстрировать выход спиной из точки пересечения перед тем, как выполнять какие-либо другие движения (движения лицом)
Если есть ошибка в черте «Руки» во время одного или во время обоих ротейшен	Черта не засчитывается	
Если есть ошибка в черте «Одна нога» во время одного или во время обоих ротейшен	Черта не засчитывается	
Если команда выполняет разные черты «Руки» в обоих ротейшен. Например: Руки над уровнем плеч в первом ротейшен и непрерывное движение рук во втором ротейшен	Черта засчитывается	Разрешено выполнять Черту «Руки» различными способами в первом и во втором ротейшен, если оба ротейшен включают все Черты, которые требуются для уровня.
Пересечение Хлыст		
Если фигуристы выполняют больше, чем 360° до того, как пройдут через ось пересечения	Pi понижается на один уровень	

ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ (ME)				
Первое fm, которое выполняет каждый фигурист, будет определять уровень (базовое/сложное). Техническая бригада начинает оценивать fm с того момента, как все фигуристы примут зафиксированную позицию (каждый в своем fm). Финальный уровень определяется, основываясь на правильно выполненных Чертах. Если ME выполняется синкопой, тогда оценивание начнется с того момента, когда все фигуристы, которые используют одинаковый ритм примут зафиксированную позицию.				
Уровень элемента	**Минимальное количество фигуристов, требуемое для начального уровня**			
	Команда из 16	**Команда из 15**	**Команда из 14**	**Команда из 12-13**
ME4	13 в сложном fm	12 в сложном fm	11 в сложном fm	10 в сложном fm
ME3	8 в сложном fm	7 в сложном fm	7 в сложном fm	6 в сложном fm
ME2	13 в базовом fm	12 в базовом fm	11 в базовом fm	10 в базовом fm
ME1	8 в базовом fm	7 в базовом fm	7 в базовом fm	6 в базовом fm
Уровень элемента	**Минимальное количество фигуристов, требуемое для начального уровня**			
	Команда из 11	**Команда из 10**	**Команда из 9 (Только Новисы)**	**Команда из 7-8 (Только Новисы)**
ME4	9 в сложном fm	8 в сложном fm	7 в сложном fm	6 в сложном fm
ME3	5 в сложном fm	5 в сложном fm	4 в сложном fm	4 в сложном fm
ME2	9 в базовом fm	8 в базовом fm	7 в базовом fm	6 в базовом fm
ME1	5 в базовом fm	5 в базовом fm	4 в базовом fm	4 в базовом fm
Если меньше, чем ¼ команды не сделала попытки принять позицию fm			Элемент понижается на один уровень	

Если ¼ команды или более не сделала попытки принять позицию fm	Элемент без уровня	
Если ¼ от числа фигуристов, принявших попытку выполнения fm без черты не удержала правильную позицию fm как минимум на 3 секунды	Будет засчитано как одна ошибка = понижение один раз (<) даже если ошибка была допущена в разных типах fm. Понижение применяется только к тем позициям fm, которые выполняются без Черты.	
Если было падение во время того, когда фигурист находился в позиции fm	Элемент называется + падение	Элемент заканчивается, когда ВСЕ fm завершаются
ЧЕРТЫ ME		
Если ¼ от тех фигуристов, которые выполняли попытку исполнения Черты не приняли правильную позицию fm ИЛИ не удержали правильную позицию fm на требуемое время	Черта не засчитывается	Правильная позиция fm должна быть также удержана до, во время и после смены
Если fm включает Одну или Две Черты Если позиция не удержана на необходимое количество времени	Черта не засчитывается	Одна черта = позиция должна быть удержана на 2 секунды до, во время + на 2 секунды после смены Две черты = позиция должна быть удержана на 2 секунды до 1 черты, во время черты + 2 секунды после 1 черты и до 2ой черты + 2 секунды после второй черты = 6 секунд
Если выполняется черта Смена направления вращения (cd) или Смена Ребра (ce), за которой следует черта Смена Стороны (cs), то позиция должна быть удержана на 2 секунды до 1 черты (cr или ce). Смена стороны может быть исполнена сразу после первой черты без удержания позиции на 2 секунды на втором ребре до смены стороны. Позиция должна быть удержана как минимум на две секунды после перехвата	Черты засчитываются	Убедитесь, что позиция fm удержана как минимум на 2 секунды до смены направления вращения (или смены ребра) и как минимум на две секунды после Смены Стороны (перехвата)
Если во время Смены направления вращения фигуристы выполняют дополнительные повороты/смены ребра	Черта не засчитывается	(т.е. беговые или дополнительные толчки)
Смена типа fm		
Для ME3 и ME4: если фигуристы, которые пытаются выполнить Черту, делают поворот на одной ноге или смену ребра между двумя разными типами fm	Черта засчитывается	Поворот на одной ноге и/или смена ребра разрешены. Дополнительные шаги, или соединительные шаги не разрешены во время смены позиции/ноги
Смена стороны		
Если ¼ от того количества фигуристов, которые пытаются выполнить черту, не начинают скользить по своей траектории до смены Если ¼ от того количества фигуристов, которые пытаются выполнить черту, не делают хват после смены	Черта не засчитывается	Два разрыва = четыре фигуриста (в команде из 16) Отсчет двух секунд начнется с того момента, как фигуристы возобновят хват
Вариация входа		
Если ¼ от того количества фигуристов, которые пытаются выполнить черту, не принимают правильную позицию fm	Черта не засчитывается	Не требуется, чтобы позиция fm была правильная, удержана на 2 или 3 секунды
Если команда использует пистолетик на двух ногах как черту входа	Черта не засчитывается	Будет засчитан только пистолетик на одной ноге
Пересечение/проезд между		
Черта должна быть выполнена одновременно / одним движением	Черта засчитывается	

ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА (NHE)		
Продвинутые Новисы: Если Команда не делает попытки исполнения твиззла в каждом из направлений вращения в NHE	Элемент Без Уровня	Не выполнены требования к Хорошо Сбалансированной программе.
Диагональная ось		
Если команда использует разные диагональные оси последовательно одна за другой	Черта засчитывается	
Если фигуристы исполняют SM или требуемые повороты по дуге на диагональной оси	SM засчитывается	Дуга должна начинаться и заканчиваться на одной и той же диагональной оси 
Прыжок		
Если 2 фигуриста выполнили Аксель, а два других фигуриста выполнили двойной прыжок	Черта засчитывается	При условии, что остальная Команда выполнила одинарный прыжок такого же типа
Если ¼ команды выполняет прыжок в 1,5 оборота, но не аксель	Черта не засчитывается	Должен быть аксель, либо двойной или тройной прыжок
Прыжки с приземлением на две ноги или с недокрутом некоторыми фигуристами или всей командой	Черта засчитывается	Если была попытка исполнения акселя и/или двойного/тройного прыжка, то он будет засчитан
Если фигуристы потеряли контроль, во время которого они перенесли вес тела на руку (на руки) и/или на свободную ногу	Черта засчитывается + нет падений	Касание льда рукой (руками) и/или свободной ногой не будет засчитано как падение для Черты прыжок
Если фигуристы потеряли контроль, во время которого они перенесли вес тела на коленки или на бедра	Черта засчитывается + падение	
Пивот		
Отсчет градусов пивота закончится, когда движение пивота остановится на три секунды или больше, при смене конфигурации или при смене направления вращения		
Если выполняется Черта + Смена Конфигурации и/или Смена Положения	Черта Пивот не засчитывается	Другие Черты будут засчитаны если выполнены правильно
Хореографическая серия		

Если команда использует только один и тот же тип сложных поворотов, но выполняет их различными способами, например НН твиззл и ВВ твиззл	Черта не засчитывается	Команда должна использовать два разных типа сложных поворотов, например скобка и твиззл. Четыре разных способа выполнения поворотов не будут считаться разными типами поворотов.

ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Pa)		
Сеньоры: Ошибки в Тодесе, допущенные поддерживаемыми фигуристами: - Голова и/или тело выше уровня колена - Любая часть тела касается льда в любое время (но при этом это не считается падением) - Если фигурист, не скользит на лезвии во время необходимого вращения - Выход из тодеса без скольжения на лезвии - Выход из тодеса не на одной ноге	Считается как одна пара с ошибкой	**Фигурист не скользит на лезвии:** лезвие поддерживаемого фигуриста отрывается от льда, или поддерживаемый фигурист скользит на ботинке **Исключения**: при смене ребра во время черты Смена Ребра Неожиданный вход и/или выход может быть выполнен во время того, как фигурист скользит не на лезвии
Юниоры: Ошибки в fm, допущенные поддерживаемыми фигуристами: - Позиция fm не соответствует требованиям к выбранной позиции - Позиция fm принята, но не удержана на требуемое вращение - Выход из fm без скольжения на лезвии (лезвиях) - Выход из fm не на одной ноге (для fm на одной ноге)	Считается как одна пара с ошибкой	**Позиция fm не удержана** – потеря позиции из-за черты допустима **Неожиданный вход могут быть сделаны во время того, как фигурист скользит не на лезвии**
Юниоры: Если fm выполнено как Тодес, или если есть Черта Полет	Элемент без уровня	Для любой выбранной позиции fm, поддерживаемый фигурист должен удерживать большую часть своего тела на своем ребре/ноге, а не на плече/руке. Поддержки могут использоваться как часть вариации входа.
Юниоры: Если fm не выполнено как Парный Циркуль, а выполняется по более широкому радиусу	Элемент понижается на 1 уровень	Цель элемента – выполнить парный циркуль

Ошибки (одни и те же, или разные) должны быть допущены как минимум ¼ команды (2 пары) или более до того, как понижение будет применено. Подсчет количества ошибок для команд, состоящих из 12–16 фигуристов		
Если меньше, чем ¼ команды не делает попытку исполнения парного элемента	Элемент понижается на один уровень	Не по причине падения
Если ¼ команды или более не совершает попытку исполнения парного элемента	Элемент без уровня	Не по причине падения

Количество пар, совершающих Ошибку			
14 ИЛИ 16 Фигуристов (7 или 8 пар)	**10 ИЛИ 12 Фигуристов (5 или 6 пар)**		Сольные фигуристы не учитываются
Если 2 или 3 пары допускаю ошибку	Если 2 пары допускаю ошибку	Элемент понижается на один уровень	
Если 4 или 5 пар допускают ошибку	Если 3 пары допускают ошибку	Элемент понижается на два уровня	
Если 6 пар допускают ошибку	Если 3 пары допускают ошибку	Элемент понижается на три уровня	
Если все пары допускают ошибку	Если все пары допускают ошибку	PaB	

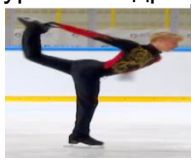
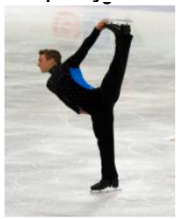
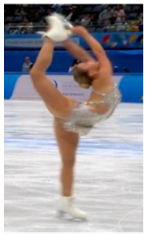
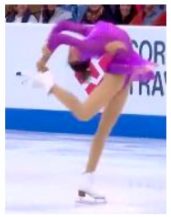
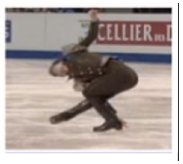
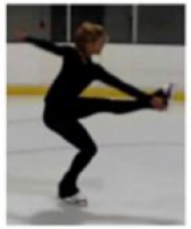
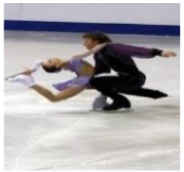
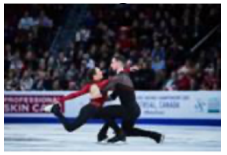
Черты Ра		
Если команда выполняет Черту (Черты), и Поддерживаемый Фигурист коротко теряет требуемую позицию fm/DS	Черта (черты) засчитывается	Вращения, выполненные во врем Черты, которые приводят к тому, что требуемая позиция теряется на короткий промежуток, будут идти в зачет общего количества оборотов. Например: если выполняется поворот во время позиции или полет во время требуемой позиции.
Смена ребра (Сеньоры)		
Если поддерживаемый фигурист начинает тодес на ребре ПВВ, и затем меняет ногу на ребро ЛВН	Черта не засчитывается	
Смена позиции fm (Юниоры)		
Если команда делает попытку смены позиции с fm на одной ноге на fm на двух ногах (или наоборот) и одна нога все время остается на льду во время обеих позиций	Черта засчитывается	По крайней мере 1 опорная нога должна оставаться той же самой (на льду) для обеих позиций fm, чтобы Черта была засчитана для Уровней 3 и 4. Например, переход из ласточки в кораблик путём простой постановки другой ноги на лёд является допустимым. Если Команда использует как позиции на одной ноге, так и позиции на двух ногах, Черта fm на одной ноге не засчитывается, если только смена позиции на fm на двух ногах не выполнена после завершения требуемых оборотов на одной ноге.
Вариация входа (Сеньоры и Юниоры)		
Если у команды долгая подготовка между вариацией входа и тодесом/парным циркулем	Черта засчитывается	Нет требований или ограничений к времени между вариацией входа и тодесом/парным циркулем

ЭЛЕМЕНТЫ С ПИВОТОМ (PB и PL)		
Если ¼ команды или более не в хвате большую часть времени исполнения Пивота Блока	Элемент без уровня	
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПИВОТУ		
Ошибки пивота Если как минимум ¼ команды или более сделала следующее: - Остановила пивот как минимум на три секунды или более (пивот остановился) - Сменила конфигурацию - Сменила направление вращения	Уровень будет присвоен по тому, что было выполнено до завершения пивота	Техническая Бригада должна учитывать количество правильно выполненных поворотов/шагов/твиззлов, соединительных шагов, которые произошли до того, как пивот остановился
Если блок/линия не совершают пивот минимум на 90°	Элемент без уровня	Для всех уровней: измерение пивота начинается с первой дуги первого требуемого поворота. Для PB1/PL1 измерение пивота заканчивается с остановкой пивота Элемента
Для PB3/PL3 – «+ Один сложный поворот на одной ноге»	Поворот будет засчитан	Поворот может быть частью серии

Смена центра пивота – измерение градусов – блок/линия		
Измерение градусов пивота начнется во время и/или после смены центра пивота		
Для PB2/PL2: Отсчет градусов пивота заканчивается тогда, когда Блок/Линия останавливают пивот **Для PB3 и PB4/PL3 и PL4:** пивот заканчивается после выезда из последнего требуемого поворота		
Если смена центра пивота выполнена по рисунку в форме полукруга, или дуги, когда фигуристы пересекают свою собственную траекторию	Черта не засчитывается PB1/PL1 наивысший уровень	Смена центра пивота не будет засчитана не зависимо от того, сколько градусов было выполнено до и/или после смены центра пивота

ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ (SySp)		
Если ¼ команды не находятся в правильной базовой позиции на протяжении как минимум трех оборотов (без черты)	SySp B	(сидя или либела)
Если ¼ команды или более не совершают попытку исполнения вращения	Элемент без уровня	
Если меньше, чем ¼ команды не совершают попытку исполнения вращения	Понизить на один уровень	
Если ¼ команды или более не совершают минимум три оборота во вращении	Элемент без уровня	
Если меньше, чем ¼ команды не совершают минимум три оборота во вращении	Понизить на один уровень	
Если ¼ команды или более не принимают правильную позицию вращения для Черты	Черта не засчитывается	Техническая бригада должна учитывать количество оборотов, выполненных в правильной позиции вращения во время Черты
Если ¼ команды или более не совершают требуемое количество оборотов в правильной позиции вращения для Черты	Черта не засчитывается	
Черты SySp		
Смена Конфигурации/Формы Элемента		
Фигуристы могут менять центр вращения во время Элемента Разрешено максимум 4 постановки ноги во врем смены центра вращения. Пятая постановка ноги должна быть ходом во вращение		
Если фигуристы стоят/скользят на двух ногах во время смены центра вращения	Стояние/катание на двух ногах будет засчитано, как одна смена ноги	
Если фигуристы выполняют вращение на левой ноге и делают «традиционный» выезд из вращения (выезд на правой ноге), и затем меняют ногу на вращение на левой ноге и при этом смена конфигурации закончена.	Черта засчитывается	Вращение с «традиционным» выездом будет засчитано как одна смена ноги. В этом случае фигуристы будут менять ногу дважды во время захода на следующую часть вращения на левой ноге.
Вариация входа		
Если фигуристы делают выезд из SM на двух ногах (например, если поддерживающий фигурист находится на двух ногах)	Черта засчитывается	Разрешено выезжать из SM на двух ногах. Отсчет разрешенного количества поворотов, смен ребра, смен ноги начнется ПОСЛЕ выезда.
Если фигуристы используют пары, когда один из партнеров скользит на двух ногах, а другой выполняет движение	Черта не засчитывается	Оба фигуриста должны участвовать в парном движении
Если происходит смена ноги между качалкой и вращением	Черта не засчитывается	Если используется качалка, то смена ребра, смена ноги, поворот не разрешены перед входом на вращение

Если выход из стационарной вращающейся парной поддержки происходит до начала вращения	Черта засчитывается	Выход может быть выполнен на одной или на двух ногах Смена ребра/ноги или поворота разрешена между выходом и вращением
Если вариация входа выполнена как парная поддержка, которая скользит (не стационарная)	Черта засчитывается	Парная поддержка, которая скользит будет считаться неожиданным входом
Одинаковое вращение		
Должно быть сольное вращение от самого начала до самого конца	Черта засчитывается	Весь Элемент SySp должен быть выполнен как сольные вращения
Если ВСЕ фигуристы находятся в базовой позиции (либела/сидя) и ¼ команды или более не находятся в правильной позиции	Черта не засчитывается	
Если ВСЕ фигуристы пытаются выполнить Сложную Позицию и ½ команды или более не принимают Сложную Позицию	Черта «Одинаковое вращение» засчитывается Черта «Сложная позиция» не засчитывается	Черта Одинаковое Вращение будет засчитана если у всех фигуристов будет один и тот же тип позиции вращения
Сложные позиции вращения		
Если все фигурист делают попытку исполнения сложной позиции, и ½ команды не принимает сложную позицию	Черта засчитывается	Если ½ команды показывает правильную сложную позицию
Смена ноги		
Если вращение перемещается во время исполнения Смены Ноги	Черта засчитывается	Черта должна быть выполнена во время вращения. Плохая техника исполнения, плохое качество, перемещение во время вращения будет оценено в GOE
Если фигуристы делают смену ноги и одновременно меняют центр вращения без использования любых дополнительных поворотов и/или смен ребра	Черта засчитывается	У фигуристов нет другого выхода кроме как сменить центр во время смены из сольного вращения в парное вращение (или наоборот) или во время смены партнеров в парном вращении или во время смены формы/конфигурации
Если фигуристы делают смену ноги и одновременно меняют центр вращения с использованием дополнительных поворотов и/или смен ребра	Черта не засчитывается	
Смена направления вращения		
Если во время Смены направления вращения фигурист меняет ногу и меняет центр вращения	Черта засчитывается	Смена ноги тоже будет засчитана как черта только если нет дополнительных постановок ноги между

Сложные позиции сольного вращения (не ограничены следующими примерами)								
ПОЗИЦИИ ЛИБЕЛА			**ПОЗИЦИИ СТОЯ**			**ПОЗИЦИИ СИДЯ**		
Вариация либелы. Колено выше уровня бедра 	Либела в сторону	Либела лицом вверх	Затяжка в сторону 	Бильман стоя 	Заклон назад 	Волчок со складкой	Волчок с ногой в сторону	Волчок с ногой сзади
НЕБАЗОВЫЕ ПОЗИЦИИ			**СЛОЖНЫЕ ПОЗИЦИИ В ПАРАХ**					
			Волчок со складкой	Волчок с ногой сзади	Волчок с вытянутой ногой сзади	Волчок с заклоном 	Волчок с удержанием свободной ноги 	Позиция «шпагат»

СМЕЩАЮЩИЕСЯ (TrE) И ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ (C/W)		
Если смещение/вращение остановилось на три секунды или более (смещение закончилось)	Уровень будет присвоен по тому, что было выполнено до окончания смещения/вращения	Черты, выполненные после остановки смещения не будут засчитаны при присвоении уровня

ТВИЗЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ (TwE)		
Ошибки при исполнении Твизлов: один и тот же тип ошибки должен быть допущен ¼ команды или более в любом из твиззлов (не по причине падения): - Касание свободной ногой льда во время вращения (не включая въезд и выезд) - Тройки вместо твиззла - Вращение на одном месте во время любой части Твиззла - Команда выполняет разные твиззлы в одно и то же время - Твиззл выполнен как петля	Элемент понижается на один уровень за каждый тип допущенной ошибки ИЛИ Элемент понижается на один уровень если ¼ Команды или более допустили несколько разных ошибок TEB – низший уровень	Вход и выход из твиззла может быть выполнен на двух ногах
Между каждыми двумя твиззлами разрешены максимум четыре постановки ноги (включая после входа прыжком, и перед третьим твиззлом) - Когда фигуристы стоят на двух ногах (выезд из твиззла не считается), это будет считаться как одна постановка ноги		

- Нет ограничений по количеству поворотов или движений, исполненных на одной ноге. Твиззл с другим количеством оборотов разрешен между требуемыми твиззлами. Пятая постановка ноги должна быть въездом в твиззл		
Если меньше, чем ¼ команды не делают попытку исполнения одного, или двух твиззлов	Элемент понижается на один уровень	
Если ¼ команды или более не делают попытку исполнения одного, или двух твиззлов	Элемент без уровня	
Если первые два твиззла исполняются в одинаковых направлениях и команда пытается достичь уровней 2, 3 или 4	Элемент понижается на один уровень	Одинаковые направления вращения в твиззлах разрешены только для Уровня 1
Черты TwE		
Группа A – Непрерывное движение рук		
Если Команда использует обе Черты – Непрерывное движение рук и Захват ноги одновременно	Обе черты будут засчитаны	Непрерывное движение рук разрешено выполнять на любом уровне. Движение только одной рукой разрешено, если эта Черта выполняется одновременно с чертой Захват ноги.
Группа C – Третий твиззл		
Если есть ошибки в исполнении третьего твиззла	Черта не засчитывается	
Если третий твиззл не засчитывается, и в него включены другие черты	Не засчитываются черты, исполненные в этом твиззле	
Если команда исполняет в третьем твиззле несоответствующее количество оборотов первым двум твиззлам	Черта засчитывается	Команды могут выполнять любое количество оборотов в каждом твиззле, если каждый твиззл содержит необходимое количество оборотов для уровня
Если третий твиззл выполняется в том же направлении вращения, что и второй	Черта не засчитывается	
Группа C – Вход прыжком		
Если команда использует прыжок в шпагат как вариант входа и приземляется на одну ногу, а затем меняет ногу быстро для начала первого твиззла	Черта засчитывается	
Группа D		
Если твиззл имеет длительную подготовку (с прыжком или без), и фигуристы уже сделали Смену мест / Смену конфигурации / Смену формы элемента до начала вращения	Черта не засчитывается	Фигуристы уже оказались на новом месте до начала твиззла

ПРИМЕЧАНИЯ К ОБЩИМ ЧЕРТАМ
Одновременно / В одно время / Одним действием
Понятие «Одновременно»: относится к двум или более движениям/действиям, которые происходят одновременно, или которые демонстрируют, что действия происходят в один и тот же момент времени. Может быть несколько движений/действий в одно и то же время в Элементе или во время определенной Черты **Понятие «В одно время»/ «Одним действием»:** относится к двум или более движениям/действиям, которые происходят одно за другим без прерывания между движениями/действиями. Это применяется к Чертам, где разрешено выполнение «Одним действием»
Смена конфигурации (AE, B, C, L, W, NHE, TrE, TwE)
Для Блока - Блок, который совершает только пивот для того, чтобы продемонстрировать новую конфигурацию не будет засчитан как черта «Различные конфигурации»

- Для команд, состоящих из 12-ти фигуристов – смена из четырех линий по три фигуриста в каждой на три линии по четыре фигуриста в каждой (или наоборот) не будет считаться чертой Различные конфигурации
- Смена из открытого блока в закрытый блок не будет считаться Сменой конфигурации, если при этом не происходит смены количества линий

Смена положения (B, C, L, W, NHE, TrE, TwE)

- Каждый фигурист должен активно двигаться по направлению к своему новому месту (Фигуристы могут оставаться на новом месте, или могут вернуться на свое старое место)
- Замедляться для того, чтобы пропустить другого фигуриста/линию для смены положения, нельзя
- Смена положения относится либо к движению линии/спицы, ЛИБО к движению отдельных фигуристов внутри одной и той же линии/спицы, которые меняются местами, оставаясь при этом в одной фигуре и одной конфигурации
  - Линии или спицы могут менять положение относительно друг друга
  - Фигуристы/Пары в одной линии/спице могут менять положения относительно друг друга, если при этом все фигуристы/пары сменили свое положение И остались в тех же линиях/спицах
  - Комбинация двух указанных выше методов разрешена
- Если линия/спица состоит из нечетного количества фигуристов, то некоторые фигуристы могут остаться на своем месте после смены положения

Смена положения, Смена конфигурации, Смена формы элемента

Форма/конфигурация Элемента может исчезнуть на короткое время во время Смены положения, Смены конфигурации и смены Формы Элемента
Для Смены положения: если линия/спица состоит из нечетного количества фигуристов, то один фигурист может остаться на своем месте после смены
C/W: должны продолжать вращение (Черты не засчитываются, если вращение остановилось на 3 секунды или более)

Хореографический Слайд

Хореографический слайд разрешен, когда для черты требуется SM (вход/выход)

Прыжок и/или выброс (B, C, L, W) / Прыжок не из списка (Pa, ME, TwE)

- Прыжок может быть с недокрутом, отрыв/приземление может быть на две ноги
- Разрешена небольшая пауза между приземлением из прыжка или прыжка не из списка и началом Pa, fm, или твиззла
- Должно быть движение вверх/вниз (Момент подъема во время отрыва)
- Количество оборотов, исполненных каждым фигуристом может отличаться, если фигуристы выполняют один и тот же тип прыжка (флип, аксель, ритбергер и т.д.)

Требование к Перекидному как к Черте: Перекидной должен быть выполнен с движением вверх/вниз во время прыжка. Маленькая подпрыжка не будет засчитана как Перекидной. Прыжок должен состоять из отрыва, подъема и приземления. Если при приземлении фигуристы ставят ноги скрестно – то этот прыжок не будет считаться чертой. Если сначала будет приземление и скольжение на выезде, тогда можно будет поставить ногу скрестно потом.
Требование к Прыжку в Шпагат как к Черте: В идеале во время того, как фигурист находится в воздухе, необходимо показать шпагат в 180 градусов. Минимум 45 градусов требуется для Четы. Это может быть поперечный или продольный шпагат. Также разрешено чтобы одна нога была согнута в колене (прыжок «олень»), а вторая прямая, или же обе ноги могут быть прямыми. Отрыв должен быть выполнен с помощью зубца.

Черты входа и выхода в Парах

Если фигуристы используют пары, и при этом один из партнеров не выполняет движение, а только держит другого фигуриста, или скользит, а другой выполняет движение, тогда Черта не будет засчитана.
Оба фигуриста в паре должны участвовать в движении либо как поддерживающие фигуристы, либо как поднимаемые, или они должны выполнять SM/IM